SNSP-CS-EOP

KONAMI®

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS™



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

KONAMI®



ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

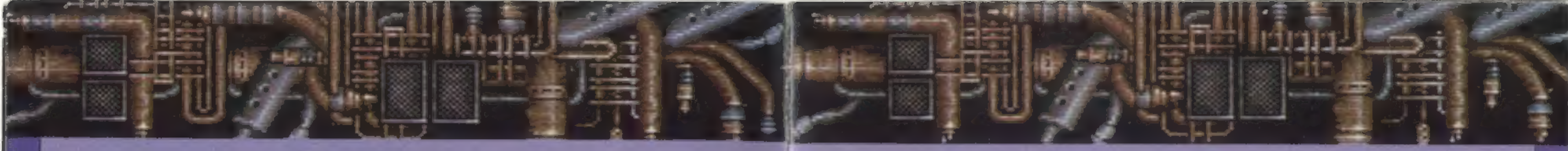
LICENSED BY Nintendo®

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®

Historia

Probotector es un robot de combate desarrollado en un programa ultra secreto por una unidad científica mecanizada. Estamos el año 2636. Los alienígenas que perdieron la batalla contra los Probotectors han recobrado sus fuerzas, iniciando ahora una invasión a gran escala. Los humanos son unos simples muñecos de peluche comparados con los increíbles recursos de los alienígenas, su capacidad científica y su increíble fuerza vital. A los seis meses aparecen dos robots de combate en la ruinosa ciudad controlada por los alienígenas. –RD008 y RC011– los Probotectors más fuertes jamás construidos. Una vez mas se inicia una sangrienta batalla.

Indice



Como Jugar

Has de destruir el cuartel general de los alienígenas para así evitar que la tierra caiga en manos de los invasores!

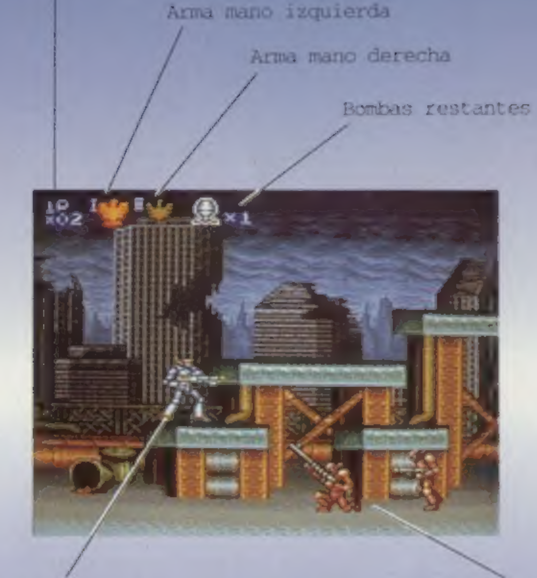
- Este juego consta de 6 etapas divididas en vistas horizontales y vistas aéreas.
- En las etapas de vista horizontal tendrás que eludir los ataques enemigos, llegar al final de la etapa y vencer al enemigo jefe para completar la misma.
- En la vista aérea, seleccionarás un punto específico dentro de un campo fijo, donde descenderás y te moverás con plena libertad. Tras destruir los objetivos situados en distintas zonas, pasarás a la pantalla del jefe. Una vez hayas vencido al jefe enemigo, pasarás a la próxima etapa.
- Si el jugador resulta alcanzado por un enemigo, por una bala, o cayese dentro de un barranco u otro obstáculo, tendrá una vida menos "one out". Una vez hayan perdido todos los jugadores sus vidas, habrá terminado el juego.
- Incluso una vez terminado el juego, podrás volver a empezar desde la última etapa que jugaste pulsando Continue. En la pantalla Continue, podrás cambiar la disposición de los jugadores para un jugador, dos jugadores A, o dos jugadores B.

- En los juegos de dos jugadores, si uno resultase eliminado, podrá obtener una vida adicional del otro jugador (caso que aun le queden) y seguir el juego. (Podrás eliminar al jugador pulsando el botón A.)
- Según vayas destruyendo a los enemigos, aumentará tu puntuación. Recibirás una vida extra al obtener los 20,000 puntos, y cada 60,000 puntos otra hasta obtener un total de 30 vidas.
- El jugador poseerá un arma en cada mano, y según la situación podrá utilizar una de ellas.
- La potencia de fuego del arma se incrementará según se vayan recogiendo los diferentes iconos que aparecen en el juego. El arma volverá a su estado normal si pierdes una vida. Si al estar disparando sin apuntar perdieses otra de las vidas, ambas armas volverán a su estado normal.





Elementos de la Pantalla



- En las etapas de vista aérea, el blanco más cercano al jugador aparecerá en pantalla indicado por una flecha

Como Empezar Un Juego

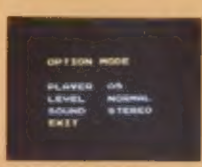
Pulsa el botón Select o las teclas arriba/abajo usando el botón + en la pantalla de titulo. Podrás elegir una de las modalidades indicadas abajo. Pulsa el botón START para cambiar las pantallas.

1 JUGADOR: 1P play (partida para un jugador).

2 JUGADORES A: 2P (partida para dos jugadores). En las etapas de vista aérea, el primer y segundo jugador podrán jugar en pantallas separadas.

2 JUGADORES B: 2P (partida para dos jugadores). En las etapas de vista aérea, ambos jugadores podrán jugar en la misma pantalla.

OPCION Podrán efectuarse cambios en lo referente a las unidades del jugador, la dificultad del juego, y al SONIDO. Selecciona la categoría usando las teclas arriba/abajo con el botón + y las teclas izquierda/derecha para decidir la forma de juego. Pulsa el botón START (INICIO) para volver a la pantalla de titulo.



OPTION Screen

PLAYER...Sirve para seleccionar el número de unidades (o vidas) del jugador. Selecciona 3, 5 o 7.

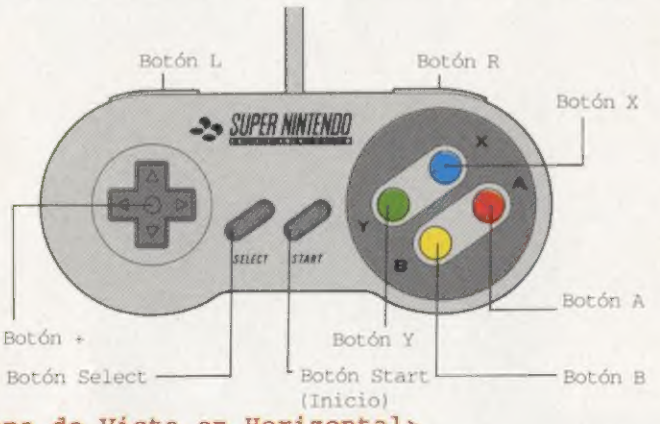
NIVEL...Sirve para fijar la dificultad del juego. Podrás elegir FACIL (EASY), NORMAL, o DIFICIL (HARD). En los juegos normal y difícil, te enfrentarás al jefe de los jefes en la etapa final.

SONIDO...Podrás cambiar entre sonido estereo y sonido mono durante el juego.

SALIR (Exit)...Volverás a la pantalla de título.

Usando el Mando de Control

El primer jugador usará el mando de control 1P, y el segundo jugador usará el mando de control 2P.



<Etapa de Vista en Horizontal>

Botón Start: Pausa durante el juego.

Botón +: Movimiento del jugador, dirección de disparo.

Botón A: Para lanzar una bomba.

Botón B: Para saltar.

Botón X: Para seleccionar el arma de la mano izquierda o de la mano derecha. (Podrás seleccionarlo incluso durante la pausa.)

Botón Y: Para efectuar disparos. Mantenlo pulsado para disparar de forma continua.

Botón L: No se usa.

Botón R + Botón Y: Dispara al estar inmóvil. Podrás realizar tu disparo en la dirección que vayas marcando con el botón +.

Disparos sin apuntar

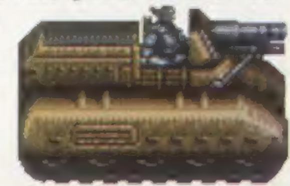
Pulsa el botón Y a la vez que pulses simultáneamente los botones L y R para disparar sin apuntar. Las armas de ambas manos dispararán a la vez que el jugador vaya girando. No podrás usar esta función al estar montado sobre la moto aérea o el vehículo blindado, al estar colgando desde un muro o un techo.

Movimiento por el Techo o Muros

El jugador podrá moverse libremente al estar agarrado a muros, techos y zonas parecidas. Aun así, el jugador caerá en caso de que salte mientras este colgado, por lo que han de tomarse precauciones. Para descender de un muro sin sufrir daños, usa el botón abajo y el botón B. Podrás efectuar disparos siempre y cuando te mantengas inmóvil.

Vehículo Blindado

El jugador podrá montarse en un vehículo blindado. Las teclas izquierda/derecha sirven para mover el vehículo hacia adelante y hacia detrás, el botón Y permitirá el disparo de un cañón de gran calibre, y el botón B te permitirá bajarte del vehículo.



<Etapas de Vista Aérea>

Botón Start (Inicio): Pausa durante el juego.
Botón Select (Seleccionar): Para visualizar el mapa.
Botón +: Movimiento del jugador, dirección del disparo.
Botón A: Para usar la BOMBA.
Botón B: Sirve para ocultarse. Las balas enemigas no te ocasionarán daños, pero tampoco podrás moverte.
Botón X: Sirve para seleccionar el arma de mano izquierda o mano derecha. (Podrás realizar esta selección durante una pausa.)
Botón Y: Sirve para disparar. Manténlo pulsado para disparar de forma continua.
Botón L: Rotación hacia la izquierda.
Botón R: Rotación hacia la derecha.
También podrás realizar disparos sin apuntar.

Jugadores

Los alienígenas de otro planeta han vuelto para invadir la Tierra. Ante la amenaza de aniquilar la humanidad, se ha desarrollado un robot de combate conocido como Probotector, creado por una unidad científica mecanizada. Se eligen dos robots con experiencia en tácticas bélicas contra alienígenas, el RD008 y el RC011. Las capacidades de lucha de ambas unidades, han sido creadas usando la tecnología más avanzada.



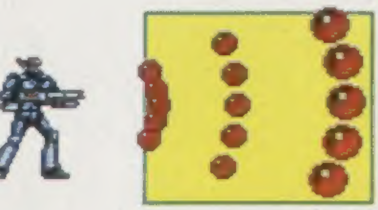
Iconos

Aparecerán cápsulas de potencia tras destruir a enemigos. Estas cápsulas quedarán flotando en el aire. Para conseguirlas deberás dispararlas y recogerlas.



Arma Múltiple

Con este arma podrás realizar disparos, los cuales cubrirán una zona más amplia.



Arma Trituradora

Destruirá a enemigos y obstáculos causando grandes daños.





Arma Buscadora de Blancos

Las balas perseguirán al enemigo.





Arma de Fuego

Funciona como un lanzallamas.





Arma Láser

Dispara un láser de gran potencia.





Barrera

Permitirá que el jugador sea invencible durante un tiempo limitado. Durante este tiempo podrás efectuar ataques cuerpo a cuerpo sin sufrir daños.





Bomba

Al usar la bomba podrás alcanzar a todos los enemigos sobre la pantalla. Cada jugador estará provisto de una bomba. Podrás ir acumulando bombas, pero una vez que el jugador sea atacado se perderán toda las bombas que hayan sido acumuladas.



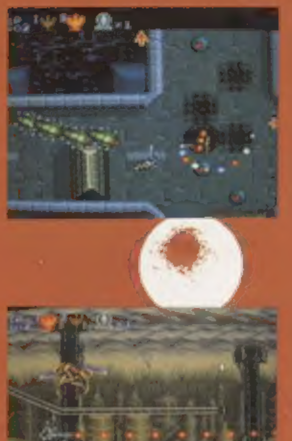
Etapas

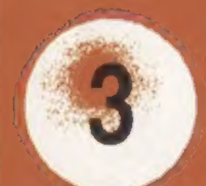


Vista
horizontal
Una calle de la
ciudad ocupada



Vista aérea
Autopista
destruida





Vista
horizontal
Zona
industrial

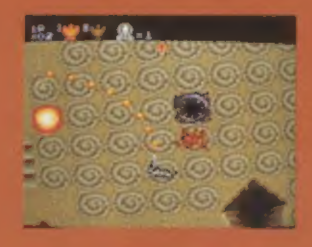


Vista
horizontal
Batalla aérea





Vista aérea
Precipicio
pronunciado





Vista
horizontal
Base principal
del enemigo







Personanes Enemigos



Hombre perro



Francotirador



Defensor de las bóvedas

Tanque oruga





Otros soldados



Birdman Garth y la Base Garth del nido de los Floating Birds



Gigafry

Trepador de Muros Tri-transformador



Jinete del Infierno



Rocket Ninja

Tetrandakker



Aquanimal ultra salvaje

Sasaki

Jappa



Rey Gomeramos



Alienígena metálico



Robots aliados
Kenny 1 y 2



La temida
bestia Kimkoh



Halcones esclavos

Robot de primera
Big Fuzz

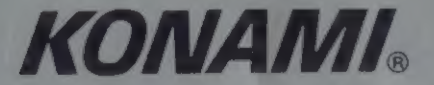


Sargento anti-contra
Dodoriguez

Demonio Uraniano Gappa



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO ERBE Software S.A.
C/Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91)458 16 58 • Fax 563 46 41



PRINTED IN JAPAN